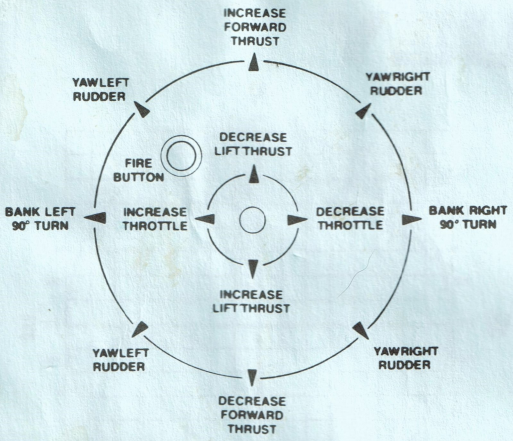
ATARI® COMPUTER
FLIGHT INSTRUCTION CARD
SUPER HUEY



Ladeanweisung:

Kassette: Schließen Sie Computer und Datenrekorder, wie im Handbuch beschrieben, an.
Legen Sie die Kassette in den Datenrekorder ein.
Drucken Sie, während Sie Ihren ATARI-Computer einschalten, die START-und die OPTION-Taste gleichzeitig herunter.
Sobald Sie den Signalton hören, können Sie Tasten weider loslassen.
Betätigen Sie danach die PLAY-Taste Ihres Datenrekorders und drücken dann die RETURN-Taste des Computers.
Die Kassette wird jetzt geladen.
Das Spiel startet dann automatisch.

Diskette: Schließen Sie Computer und Diskettenlaufwerk, wie im Handbuch beschrieben, an.
Schalten Sie dann das Diskettenlaufwerk ein.
Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein.
Drücken Sie, während Sie Ihren ATARI-Computer einschalten, die OPTION-Taste herunter.
Sobald die Instrumente auf dem Bildschirm erscheinen, schalten Sie mit der OPTION-Taste den Bordcomputer ein.
Geben Sie jetzt das ASN-Kommando ein, um so eine Zuweisung durchzuführen und weitere Programmteile zu laden.
Wichtig: Die Diskette muß während des gesamten Spiels im Laufwerk bleiben, und das Laufwerk darf nicht ausgeschaltet werden.

Starten

9. Ziehen Sie den Joystick nach hinten und drücken dabei den Feuerknopf, um abzuheben. Steigen Sie, bis Sie den Sicherheitsabstand zum Boden vom 30 Fuß erreicht haben (Collective).
10. Drücken Sie den Joystick jetzt nach vorne, ohne den Feuerknopf zu drücken, um Vorwärtsschub zu bewirken, bis die Gewünschte Geschwindigkiet erreicht ist (Cyclic).
11. Sobald Sie die gewünschte Flughöhe und Fluggeschwindigkeit erreicht haben,, können Sie weiter mit dem Joystick bei nicht gedrücktem Feuerknopf steuern.
12. Der Kurs kann mit Kompaß und Steuerruder bestimmt werden.

COSMI
415 North Figueroa Street • Wilmington, California 90744 • (213) 835-9687

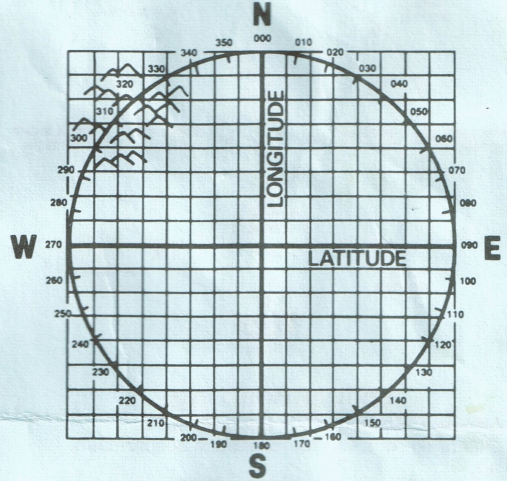
SUPER HUEY

Vorbereitungen

1. Drücken Sie die OPTION-Taste.
2. Tippen Sie ASN um zuzuweisen. Wählen Sie aus und betätigen Sie danach die RETURN-Taste.
3. Wenn der Cockpit-Bildschirm wieder erscheint, drücken Sie nochmals die OPTION-Taste.
4. Tippen Sie POW ein, um die Energie für die Konsole einzuschalten.
5. Drücken Sie START um die Maschine zu starten.
6. Geben Sie Gas (Drosselklappe), bis die Maschine 1600 - 1700 rpm erreicht hat.
7. Drücken Sie SELECT, um den Rotor einzukuppeln.
   Rotor-and Maschinenumdrehung sollten im Verhältnis 10:1 zueinander stehen.
8. Steigern sie jetzt die Maschinenleistung auf 3000 rpm (Throttle).

Landen

13. Um an Geschwindigkeit und Höhe zu verlieren, benutzen Sie den Joystick (Collective/Höhe, Cyclic/Geschwindigkeit).
14. Bei geringer Höhe unterbrechen/verringern Sie Sinkflug (Collective) und Geschwindigkeit (Cyclic). (Joystick).
15. Reduzieren Sie jetzt die Fluggeschwindigkeit auf Null (Collective, Joystick nach vorne), um auf "auf der Stelle" zu schweben. Nehmen Sie jetzt den Joystick (Collective) zurück, um zu landen.
16. Sobald Sie Bodenberührung haben, reduzieren Sie die Maschinenleistung auf 1000 rpm und drücken dann Die ESCAPE-Taste (ESC), um die Maschine zum Stillstand zu bringen.



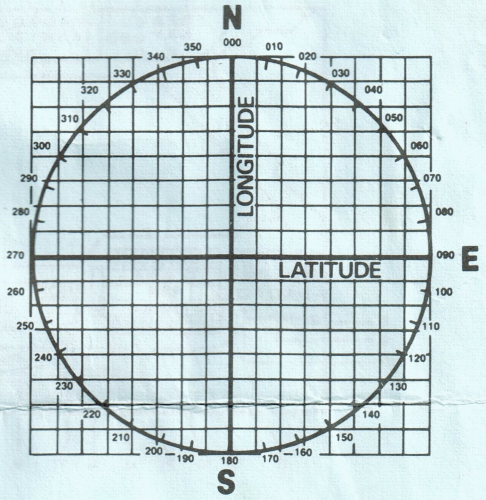
ERKUNDEN

Wenn ein Areal erkundet werden soll, legt man einen Fixpunkt fest, zum Beispiel Ihre Basis. Gemessen wird jetzt die relative Position (in diesem Fall die Position zur Basis).
Mit dem DST-Kommando können Sie die Entfernung des kartographierten Punktes zum Fixpunkt (in diesem Fall Ihre Basis) feststellen.
Wenn Sie keinen geraden kurs fliegen, benutzen Sie das VOR-Kommando, um zum Ausgangspunkt (Basis) zurückzufinden.
Der umgekehrte Wert dieser Zahl entspricht der Richtung des Ausgangspunktes.
Die Distanz im Raster entspricht zwei Quadratmeilen.
Die heiligelige Gegend im Nordwesten ist 15 Meilen von der Basis entfernt bei einem Kurs von 316.

SUPER HUEY

Karten in allen Maßstäben und Größen können durch Entfernungswerte und Zeit/Geschwindigkeitsberechnungen erstellt werden.

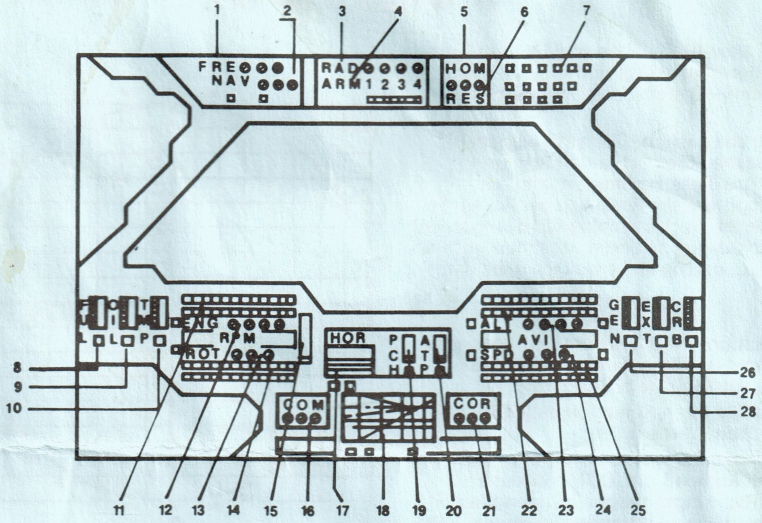
Wenn Sie das gesamte Terrain erkundet haben, machen Sie doch eine Karte und schicken uns diese zusammen mit dem COSMI-Logo von der Rockseite der Anleitung zu (frankierten Rückumschlag nicht vergessen). Als Gegenleistung schicken wir Ihnen unsere Karte zu. (.... und da steht wirklich alles drauf ....)



RETTEN

1. Die Richtung wird aus dem Ortungssignal errechnet und ist auf dem HOM/RES-Pamel abzulesen (z.b. 340).
2. Stellen Sie Ihren Kompaßkurs (COM) auf den selben Wert ein.
3. Wenn der RES-Wert sich ändert, Passen Sie den Kompaß urs (COM) erneut an. Diese Richtungsanzeigen bringen Sie auf direktem Weg zu rettenden Personen. Falls der RES-Wert zwishen 000 und 180 oder zwischen 180 und 000 "springt", haben Sie den Zielpunkt überflogen.
4. Sollten Sie nicht in der Lage sein, dem Kurs auf direktem Weg zu folgen, und der RES-Wert zwischen einem nördlichen und südlichen Punkt (z.b. 340/200) "springt", ist der Breitengrad des Zielgebietes überflogen worden. In diesem Fall befindet sich Ihr Ziel entweder östlich oder westlich von Ihrer augenblicklichen Position. (Beispiel von 280/350 nach 190/260 wrestlich oder vone 010/080 bis 100/170 östlich).
5. Wenn der RES-Wart zwischen einem östlichen und westlichen Punkt (z.b. 090/070) "springt", ist der Längengrad des Zielgebietes berflogen worden. In diesem Fall befindt sich Ihr Ziel entweder nördlich oder südlich von Ihrer augenblicklichen Position. (Beispiel: von 280/350 nach 010/080 nördlich von 190/260 nach 100/170 südlich).
6. "Springen" zwischen 000 und 180 oder 180 und 000 zeigt an daß sich der Helikopter direkt über dem Ziel befindet. Die zu rettenden Personen werden eine Leuchtkugel abschießen, wenn sie Sie sehen.
7. Nachdem Sie gelandet sind und die Menshen gerettet haben, geben Sie das VOR-Kommando in den Bordcomputer ein. Das NAV-Instrument wird Ihnen den Rückflugkurs geben.

SUPER HUEY INSTRUMENTS



1. Funkfrequenz (empfangen)
2. Ortung
3. Ausdehnung (Radar)
4. Status - und Bewaffnungsanzeigen/Raketen
5. Zielflugfrequenz/Richtung
6. Rettungssignal/Richtung
7. Systemstatusanzeigen
8. Treibstoffanzeige
9. Öldruckanzeige
10. Maschinentemperatur
11. Maschinenumdrehungs-Schieberegler
12. Maschinenumdrehungs-Digitalanzeige
13. Rotorumdrehungs-Digitalanzeige
14. Rotorumdrehungs-Schieberegler
15. Druck/Ansaugstutzen
16. Kompaß
17. Künstlicher Horizont
18. Bordcomputer-Screen
19. Collective
20. Gegendrehmoment
21. Automatische Kurseingabe
22. Höhenmesser-Schieberegler
23. Höhenmesser-Digitalanzeige
24. Geschwindigkeits-Digitalanzeige
25. Geschwindigkeits-Schieberegler
26. Generator-Ampereanzeige
27. Zylinderkopf-Absaug-Temperatur
28. Vergaser.Gemisch-Temperatur
29. Fehlfunktionsanzeigen